

Mission

ELEVATOR



English

MICROPOOL

COMMODORE
64 / 128

Mission

ELEVATOR

ENGLISH

COMMODORE CASSETTE/DISK

CASSETTE

Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key.
Press the PLAY button on your recorder.

DISC

Type LOAD "*" 8.1
Press RETURN

One of the Central Intelligence Units of the FBI has been overruled. Agents of a hostile Secret Service hold this important Unit under siege, to blackmail the U.S. government to release a number of spies presently imprisoned. If the demands of the agents are not met by a given deadline, the hotel which is the cover for the Central Intelligence Units offices will be blown up. However, FBI Headquarters managed to get in touch with a computer specialist working at the Central Intelligence Units very briefly. The specialist was able to locate the electronic timer of the bomb on the 62nd floor of the hotel. He even managed to find the stop code of the timer before he is finally discovered by his enemies. His opponents deposit him in the basement of the hotel. On the way the FBI man is able to hide various little signs which, if put together, give you the stopcode. Headquarters decide to put their superagent Trevor on the job. You are Trevor and it is your task against all odds to find the code and make your way to the 62nd floor to defuse the bomb and save the hotel.

INSTRUCTIONS

Trevor must somehow reach the 62nd floor, but headquarters could only brief him with the following:

- The hotel is split up in units of 8 floors each. Within each unit, you can move up or down by using any of the lifts. The emergency exit leads to the next eight floors.

- You need a key to open the emergency exit which is at present in the porter's back trouser pocket which together with his sownier has gone into hiding in one of the hotel rooms. But to find the porter you need the master key to open the room doors. But beware, danger lurks behind every door.....

- To stop the countdown, you need the code consisting of 15 pairs. You will find 2 pairs of the code per 8 floors. Each pair of the code will specify a direction. All 16 directions are needed to defuse the bomb. Take care to remember the order in which you found the directions.

- The hotel furniture should be carefully examined and, if possible, used. Behind every piece of furniture a piece of the code may be hidden.

HINTS

- Your opponents know the hiding places of the codes and will tell you about them, provided you can get them to talk.
- Alcohol will get the bartender talking, but remember, that you are equally likely to get drunk in the process.
- Use the lifts systematically to save time.

INFORMATION ON SCREEN

You are supplied with 6 different types of information.

1. Your score
2. No. of lives
3. "Key" indicators means: You do not have any keys
K1 means: You are in possession of the masterkey
ED means: You are in the possession of the key for the emergency exits.
4. Floor No. of floor you are on
5. Information screen
6. Timer: Your mission has to be completed before the timer has counted down to zero.

CONTROLS

Joystick or keyboard controlled.

Use the following keys to:

- Go up - Cursor up or ↑
- Go down - Cursor down or ↓
- Go left - Cursor left or ←
- Go right - Cursor right or →
- Fire - Spacebar

Agents Trevor can do the following movements:

Direction/Action

UP - Jump

UP LEFT OR RIGHT - Attack left or right

DOWN - Duck

DOWN LEFT/RIGHT - Examine object(s) in front of Trevor

LEFT - Run to the left

RIGHT - Run to the right

FIRE - Shoot (whilst standing up)

FIRE DOWN - Shoot (whilst ducking)

TIPS

If you are inside one of this lifts, use "UP/DOWN" to move the lift in the right direction.

To open a door, move to the right doorpost and look to the left. Then move the joystick diagonally down. If you have the key, the door will now open.

At the start of the game, use joystick or arrowkeys to enter your name.

DEUTSCH

CASSETTE

SHIFT Taste niederdrücken und die RUN/STOP Taste drücken.
Spielkopf auf Ihrem Recorder drücken.

DISKETTE

LOAD "*" 8.1

RETURN drücken

Anschlag auf eine Einsatzzentrale des FBI!

Ein leuchtender Geheimdienst hat diese strengsten wichtige Zentrale besitzt, um so die Freilassung mehrerer festgehaltener Spione zu erreichen. In einem Ultimatum wird mit der Sprengung der als Hotel getarnten Zentrale gedroht, falls den Forderungen nicht nachgegeben wird.

Dem Hauptquartier des FBI ist es aber gelungen, für kurze Zeit Kontakt mit einem ihrer in der Einsatzzentrale stationierten Computerspezialisten aufzunehmen. Dieser konnte zunächst unter dem elektrischen Tumor der Bombe im 62. Stockwerk des Hotels einstricheln. Er ermittelt auch den Standort des Timers, wird jedoch beim Einrücken plötzlich entdeckt. Die Gegner verschleppen ihn in den Keller des Hotels. Auf dem Weg dorthin versteckt er kleine Zeichen, die zusammengelesen den Standort ergeben. Das Hauptquartier setzt nun den Spezialagenten Trevor an, der die Codes reils sehen und damit den Timer stoppen soll. Es ist jetzt ihre verantwortungsvolle Aufgabe, Trovots Rolle zu übernehmen und in einen dreitägigen Kampf gegen die Zeit und die Übermacht des Gegners in den 62. Stock des Hotels vorzudringen, um das Hotel vor der Vernichtung zu bewahren.

SPIELANLEITUNG

Sie müssen Agent Trevor helfen, bis in den 62. Stockwerk zu gelangen. Das Hauptquartier hat aus seiner Ozele in Erfahrung gebracht, daß sich dort die Steuerselektoren der Zeitbombe befinden. Nach ihm kann der Countdown gestoppt und somit die Bombe entschärft werden!

Folgende Angaben über das Hotel sind dem Hauptquartier bekannt:

- Man kann sich jeweils innerhalb von zehn Stockwerken mittels der Fahrstühle frei bewegen, muß man in die darüberliegenden Stockwerke gelangen nur über eine Treppe.
- Den Schlüssel zu dieser Treppe besitzt nur der Partner, der sich allerdings aus Angst vor den Gegnern in einem der Hotelzimmer versteckt hält. Um den Partner zu suchen, benötigt man also zunächst einen Schlüssel für die Hotelzimmer!
- Aber, in einigen Zimmern lernen Gehehen.....

- Um den Countdown zu stoppen, muß man im Besitz eines 16-stelligen Codes sein. Die einzelnen Teile dieses Codes sind im ganzen Hotel versteckt, in jeweils acht Stockwerken liegen immer zwei Teile. Jedes Code Teil besteht aus einer Richtungsangabe, die so erhaltenen 16 Richtungen werden zur Entschlüsselung der Zeitbombe benötigt, müssen also unbedingt in ihrer Reihenfolge gemerkt werden!

- Agent Trevor kann jede Hellenrichtung untersuchen und benetzen, einige können nützlich sein, andere weniger, aber immer jeder Einrichtung kennen ein Teil des Codes liegen....!

HINWEISE ZUR ERLEICHTERUNG DER MISSION

- Die Gegner kennen die Verstecke des Codes, nur muß man die zum Reden bringen!
- Bei einem Glas Bier oder Whisky wird der Berkeper redselig, aber auch bei Agent Trevor wirkt Alkohol!
- systemische Benutzung der Fahrstühle kann viel Zeit sparen

DAS ANZEIGENFELD (Unter Bildschirmmitte):

Das Anzeigenfeld besteht aus sechs Teilen:

1. Punktesend
2. Anzahl des Leben
3. Schlüsselanzeige: bedeutet „Kern Schlüssel in Trevor besitzt

K1 bedeutet: Trevor besitzt den Universal Schlüssel für alle Zimmer!

ED bedeutet: Trevor besitzt den Schlüssel der Notizen!

4. Stockwerk: Nimm das mittlere Stockwerk

5. Kommunikationsschild: Hier werden alle Untersuchungsergebnisse angezeigt!

6. Countdown: Die Mission wird beendet werden, bevor der Countdown bei 000 angelangt ist!

DIE STEUERUNG

Agent Trevor läßt sich bei Jeystick oder Tastatur steuern. Die Tasten sind wie folgt belegt:

OBEN - (Cursor oben) oder 1

UNTEN - (Cursor unten) oder 2

LINKS - (Cursor links) oder CTRL

RECHTS - (Cursor rechts) oder 3

FEUER - LEERTASTE

Agent Trevor beherrscht folgende Aktionen:

Richtung/Aktion

OBEN - Spreng

OBEN & LINKS/RECHTS (DIAGONAL) - Kumpfspreng in jeweilige Richtung

UNTEN - Decken

UNTEN & LINKS/RECHTS (DIAGONAL) - Unternehmung der von Trevor liegenden Hellenrichtung

LINKS - Lauf nach links

RECHTS - Lauf nach rechts

FEUER - Schuss (stehend)

FEUER & JOYSTICK UNTEN - Sehe (gedrückt)

HINWEISE

Beachten Sie Agent Trevor im Fahrstuhl, so werden die Richtungen OBEN/UNTEN zur STEUERUNG DES FAHRSTUHLIS benötigt.

Um die Türen zu öffnen, bewegen Sie den Agenten an den rechten Turmposten und schauen Sie nach links. Dann muß der Joystick/diagonal nach unten gedrückt werden und, sofern Sie den Schlüssel besitzen, die Tür öffnet sich.

Die Bechlebenwahl in der Namensangabe erfolgt über Jeystick oder Cursor-Tasten.

ACHTUNG

MISSION ELEVATOR ist geschrieben von Roll Lekomper für mirer partner. Wenn Sie ein gutes Programm geschrieben haben oder Mäglig in mirer partner. Toner werden wollen, so wenden Sie sich doch an: mirer partner, Westenkamp 26, D 4830 Gurelsloh, Tel. 05241/46311

FRANÇAIS

CASSETTE

En appuyant sur SHIFT, tapez sur RUN/STOP

Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone

DISQUE

Tapez LOAD "*"B.1

Appuyez sur RETURN

Ce programme possède en droit de reproduction et peut seulement être utilisé en privé. Tout usage commercial, locatif, échange, ré-impression, copie ou duplication sont interdits. Des poursuites judiciaires seront entreprises en cas d'infraction.

MISSION ASCENSEUR

Un des Unités de l'Intelligence Centrale du FBI a été étiquéé. Des Agents appartiennent à un Service Senior hostile assésé. Cette Unité importante et infégit un ntegent au gouvernement US, élin qu'il relâche un certain nombre d'espions émissonnés. Si les demandes des agents ne sont pas remplies au bon d'un certain délai, l'hôtel qui héberge les bureaux des Unités de l'Intelligence Centrale saute.

Cependant, les Querriers Généreux du FBI ont réussi à nommer un très brièvement un spécialiste de l'intermetre travaillant aux Unités de l'Intelligence Centrale. Le spécialiste lui capote de sruer le minutero électronique de la bombe au 62ème étage de l'hôtel. Il trouve même le node d'arrêt de la minuterie avant d'être linélement découvert par ses ennemis. Ses opposants lui déposent au sous-sol de l'hôtel. En chemin l'homme du FBI survient à neher divers petits indios qui s'ils sont remis ensemble, vous donneront le code d'arrêt.

Les Querriers Généreux décident de remettre notre mission à leur super-agent Trevor. Vous êtes Trevor et vous avez pour mission malgré tous les obstacles de trouver le node et de parvenir au 62ème étage pour désamorcer la bombe et sauver l'hôtel.

INSTRUCTIONS

Trevor doit néanmoins atteindre le 62ème étage mais les Querriers Généreux n'ont pu lui donner que quelques brèves informations:

L'hôtel est divisé en unités de Bâtiments. Au sein de chaque unité, vous pouvez monter ou descendre ou utiliser les ascenseurs. La série de sensurs mène aux Bâtiments suivants.

Vous aurez besoin d'une clé pour ouvrir la sortie de secours qui se présente dans le poché révéler du poignard du porreau, lequel se cache dans un des chambres de l'hôtel. Mais pour trouver le poignard, vous avez besoin du passe-partout pour ouvrir les portes de numéros.

Pour entrer le nombre de numéros, vous aurez besoin de node par étage. Chaque point de node pénètre un direction. Tous les 16 directions sont nécessaires pour désamorcer la bombe. Fortes attention à vous souvenir de l'ordre dans lequel vous avez trouvé les directions.

Le membre du l'hôtel devra être soigneusement examiné et si possible utilisé. Dernier chaque numéro, un membre du node peut être néhé.

CONSEILS

Vous opposants ne connaissez les numéros des nodes et vous demandez des renseignements, pourvu que vous les laissez parler.

L'hôtel leur parle le bien, mais souvenez-vous que vous CONSEILS

Vous opposants connaissez les numéros des nodes et vous demandez des renseignements, pourvu que vous les laissez parler.

L'hôtel leur parle le bien, mais souvenez-vous que vous pouvez également devenir ivre.

Utilisez systématiquement les numéros pour économiser du temps.

INFORMATIONS SUR L'ECRAN

On vous fournit 6 types différents d'informations.

1. Votre score.

2. Nombre de vies.

3. "Indicateurs de vie" signifient "Vous n'avez pas de vie".

K1 signifié: Vous êtes en possession du passe-partout.

ED signifie: Vous êtes en possession du clé des portes de secours.

4. Etage Ne de l'étage où vous êtes.

5. Ennemi Informations.

6. Minuterie: Votre mission doit être accomplie avant que la minuterie atteigne zéro.

COMMANDES

Contrôlez par manœuvre à balai ou nœud.

Utilisez les touches suivantes pour:

MONTER - Curseur en haut ou 1

DESCENDRE - Curseur en bas ou 2

A GAUCHE - Curseur à gauche ou CTRL

A DROITE - Curseur à droite ou 3

FEU - Tirer (en se tenant droit)

FEU - Tirer (en se baissant)

L'Agent Trevor peut lire les mouvements suivants:

Orientation/Antion

EN HAUT - Seuler

EN HAUT A DROITE OU A GAUCHE - Attaquer à gauche ou à droite

EN BAS - Se baisser

EN BAS A GAUCHE/A DROITE - Examiner objet en face de Trevor

A GAUCHE - Courir à gauche

A DROITE - Courir à droite

FEU - Tirer (en se tenant droit)

FEU EN BAS - Tirer (en se baissant)

TRUCS

Si vous vous trouvez à l'intérieur d'un des ascenseurs, utilisez "HAUT/BAS" pour déclencher l'ascenseur dans la bonne direction. Pour ouvrir une porte, déclenchez vers la droite de la porte et regardez à gauche. Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

Ensuite touchez la manœuvre à balai.

ISTRUZIONI

Trivcor deve arrivare a tutti i corsi al 92° piena, basandosi sulla seguenti informazioni:

1. L'hotel o divers in unità di 8 piani ciascuna. All'interno di ciascuna unità si può spostare da un piano all'altro usando gli ascensori. L'uscita di emergenza si parla all'unità più vicina.

2. Per aprire l'uscita di emergenza hai bisogno di una chiave che si trova nella tasca posteriore del portiere di quale si nasconde in una dalla camera dell'albergo. Ma per trovare il portiere hai bisogno del passaparola che ora tutta le camere. Alleanza, diaria ogni porta si può nascondere un paracale.

3. Per imparare il controllo la rievoca ha bisogno dal codice segreto che è composto di 16 parti. Travarar due parti dal codice in ogni blocco di 8 piani. Ogni parte dal codice specificarà una direzione. Hai bisogno di tutto a 16 la direzione per trovare la bomba. Srai attento a ricordare l'ordine in cui hai trovato le direzioni.

4. Esamina attentamente il mobiliario dell'albergo, se la paracale, usala. Diritto ogni pezzo dall'arredamento potrebbe asserci nascosta una parte del codice.

SUGGERIMENTI

I tuoi nemici conoscano l'ubicazione della porta del codice e lo lo drento, ammetta che tu rescia a tutti parlare.

5. L'alcalo fa parlare il barista, ma all'ora, anche tu puoi ubriacarli.

6. Usa sempre gli occhiali per guedegnare lampa.

INFORMAZIONI SULLO SCHERMO

Travagiona dal ser diversario di informazioni:

1. Funziona

2. Numero vite

3. Indicazione di "chiavi"

— significa non hai nessuna chiave

K1 significa sei in possesso del passaparola.

ED significa sei in possesso della chiave per l'uscita di emergenza

4. Piano

5. Informazioni schermo

6. Tempo. La tua missione deve essere completata prima che il tempo raggiunga lo zero.

CONTROLLI

Controllo con joystick o leancie

Usa i seguenti tasti per:

SAURE - Corsore su o '1'

SCENDERE - Corsore giù o 

ANDARE A SINISTRA - Corsore a sinistra a 'CTRL'

ANDARE A DESTRA - Corsore a destra o '2'

FUOCO - Barra spaziatrice

L'agente Trivcor può fare i seguenti movimenti:

Direzioni/Azioni

SU - Saltare

SU A DESTRA O A SINISTRA - Arracciare a sinistra o a destra

GIÙ - Abbassarsi

GIÙ DESTRA/SINISTRA - Esempio: oggi di fronte

SINISTRA - Corrore o destro

DESTRA - Corrore o sinistra

FUOCO - Sparare (sotto rifil)

FUOCO GIÙ - Sparare (sotto occupazione)

ALTRI SUGGERIMENTI

Se sei dentro una degli ascensori, usa "UP/DOWN" per muovere l'ascensore nella direzione voluta.

Per aprire una porta, spostati su di un lato o guarda o sinistra.

Poi muovi il joystick diagonalmente verso il basso. Se hai la chiave, la porta si aprirà.

All'inzia del gioco, usa il joystick per scrivere il tuo nome.

ESPAÑOL

CASSETTE

Memoria aprenda la tecla SHIFT (cambia) y apriate los roles RUN/STOP (pausa/parada).

Apriate el pulsador PLAY da su grabadora.

DISCO

Tipa CARGA "*" 8,1

Apriate RETURN (retorno).

MISION ASCENSOR

Una de las Unidades del Servicio Secreto del FBI ha sido atacada. Agente sacraos enemigos tienen situada a una unidad, para

chaniagiar al gobierno de los Estados Unidos de América. Ma da que ronga que liberar a varios espías que aducen en un prision.

Si no se conceden las demandas de los agentes extranjeros antes de un plazo, el hotel se valará y este hotel en el lugar secreto ocupada por la unidad del Servicio Secreto norteamericano.

Na obstante, la central del FBI consiguieron ponerse en contacto con un especialista en computadoras que trabajó por algún tiempo en las Unidades del Servicio Secreto. El especialista ha podido

localizar al cronometro electrónico de la bomba en el piso 62 del hotel. Incluso consiguieron hallar al código para pararlo antes de

que finalmente los enemigos lo descubran. Los agentes sacraos extranjeros lo ponen en el sótano del hotel. Mientras

la lloran ellos el hombre del FBI es capaz de esconder varias señas pequeñas que, al ser condecoran en conjunto, le indican a usted

cual es el código para pararlo el cronometro de la bomba.

La central del FBI decide asignar a los agentes a su supragente. Travar. Usted es Trivcor y lo que he de hacer es hallar al código para

parar los roles las dificultades y llegar a la central al piso 62 para neutralizar la bomba y salvar al hotel.

INSTRUCCIONES

Trivcor ha de llegar al piso 62 como sea, pero la central sólo he podido darle las instrucciones siguientes:

El hotel está dividido en unidades de 8 pisos cada una. Dentro de cada unidad usted puede subir y bajar usando cualquiera de las ascensoras.

La salida de emergencia lleva a los siguientes ocho pisos.

Usted necesita una llave para abrir la salida de emergencia que oculta en la parte de la boquilla trasera del pantalón del portero que se ha escondido en una de las habitaciones del hotel. Pero para hallar al portero usted necesita la llave maestra para abrir las puertas de los habitaciones. Pero lleve mucho cuidado porque hay peligros dentro de cada puerta.

Para pararlo el control del cronometro de la bomba usted necesita el código que consiste en 16 partes. Encontrará 2 partes del código por cada 8 pisos. Cada parte del código especificará una instrucción.

Todas las 16 instrucciones son necesarias para neutralizar la bomba. Recuerde siempre el orden con el que he encontrado las instrucciones.

Se ha examinado cuidadosamente el mobiliario del hotel y, si es posible, debe utilizarse. Puede que detrás de cada pieza del mobiliario se haya escondido una parte del código.

SUGERENCIAS

- Sue enemigos conocen los sitios en que están escondidos los pares del código y los indicarán, así que usted puede hacerlos hebles.
- Le heble herá que el engerde del ber heble, pere recuadra que usted también puede embercherre el minter ede.
- Use los escense e de menere sistemátice para evitar perder el tiempo

INFORMACION EN PANTALLA

- Se le proveen 5 tipos diferentes de información
1. El número de puntos que usted ha conseguido
 2. El número de video.
 3. Indroadores "Ilevo" „Gemides" Usted no tiene ninguno lleve K1 emgnica. Usted pesce le lleve mestre ED egnifica. Usted pesce le lleve de selide de emergencie
 4. No. de Piso de aquel en que está usted
 5. Penjalle de minterción.
 6. Cronómetro. Su meroñ ha de complatase antes de que el cronómetro heye llege de cere.

CONTROLES

Se centra en la palanca omnidireccional o el teclado
Use los teclas siguientes.

SUBA - Cursor arriba o ↑

BAJA - Cursor abajo o ↓

VAYA A LA IZQUIERDA - Cursor a la izquierda o CTRL

VAYA A LA DERECHA - Cursor a la derecha o Z

DISPARO - Barre espesidora

El agente Trevor puede realizar los movimientos siguientes

Dirección - Acción

ARRIBA - Salto

ARRIBA A IZQUIERDA O DERECHA - Aleque a izquierda o derecha

ABAJO - Agacharse

ABAJO A IZQUIERDA O DERECHA - Examine el objeto que hay delante de Trevor

IZQUIERDA - Correr a la izquierda

DERECHA - Correr a la derecha

DISPARO - Dispare (así como de pie)

DISPARO CON ELIMINACIÓN - Dispare (así como echado)

INICIALIZACION

Si está usted dentro de uno de los sensores, use el movimiento "ARRIBA/ABAJO" para hacer que el sensor vaya en la dirección correcta

Para abrir una puerta, muévase hacia el derecho de la misma y más a la izquierda. Luego mueva la palanca omnidireccional diagonalmente hacia abajo. Si tiene la llave, ella se abrirá la puerta

Al comienzo del juego, use la palanca omnidireccional o teclas de cursor para definir nombre a su nombre.

NORGE

KASSETT

Hold ned SHIFt-tasten og trykk ned RUN/STOP-tasten

Trykk ned PLAY (avspilnings-) knappen på pillen

DISK

Skiv LOAD"*)", &1

Trykk ned RETURN

En avdelingene til Centrel Intelligence til FBI er engrepet Agnerer tre et lrendig lend her belevet avdelingen ler å tvinge den amerikanske regjering til å leslere noen epner. Hverdelte kraver ikke blir mottatt i den indstilt om ei sår, kernen hellet hver Centrel Intelligence holdar til, til å bli engrepet i lullen. Imiden til klerre FBI hovedkvarter å sette seg i forbindelse med en dataspelstet som erbeidet til Centrel Intelligence en sjund. Han klarte å lokalisere den elektroniske utleseren tre bembom til 62. etasje i hotell. Men klarte til eg med å finne koden som krevdes for å stoppe bombens urmekanisme for hen ble oppdaget av de hotellansatte egentene, som direkte grep ham og kestet ham ned i hotellansatt kjeller, hvor han etter rnesperer. Men på vei ned til kjelleren klarte FBI-mannen å skule verdifulle spor - spoi som til sammen gir deg koden for å stoppe uret og der med hindre bembom ler å eksplodere.

Hovedkvarteret besluttet å sette en beste agent, Trevor, på denne oppgaven. Du er Trevor, og ditt oppdrag er - mot overveldende odds - å finne koden og deretter lede deg frem til 62. etasje, ukeadagliggere bembom og redde hotellet

SPILLEREGLER

Trevor må på en eller annen måte nå frem til 62. etasje, men ell hovedkvarteret kunne fortelle ham vei følgende: hotellet er delt opp i enheter A-B-etasjer. Innen hver enhet kan du bevege deg opp og ned som du vil ved å trykke på en hvilken som helst taster. Nedgangen fører til de neste åtte etasjene

Men du trenger en nøkkel for å åpne nedgangen, og denne nøkkelen ligger i bakkelmen til porten, som har gjort seg i er av hotellvaktelsen. Men ler du kan finne portieren, trenger du hovednøkkelen som kan åpne hotelldoorene. Men pass på! Der lurer lærer bek hver der...

For å stoppe uret i bomben trenger du en kode som består av 16 deler, nemlig 2 deler i hver enhet A-B-etasjer. Hver del av koden engir en bestemt avsnitt. Du må ha alle 16 avsnittene for å kunne uskadeliggjøre bomben. Ikke bare det, du må også huke i hvilken rekkefølge du feni disse avsnittene. Du må undersøke alle møblene i hotellert meger omhyggelig - og, om mulig, bruke dem. Koden kan ligge skjult bek noen av møblene.

NOEN GODT RÅD

Dine motstandere kjenner til hvor koden er skjult, og de ler talle deg nok hvor dette er. Hver du kan lå dem til å snikke! Alkohol lår berkoepene til å snikke, men glem ikke at det er ikke etore muligheter for å du slar blir lull! Bruk heuse systemetisk - der speiar til

OPPLYSNINGER PÅ SKJERMEN

Du får 5 terskjellige leimer til informasjon

1 poengene dine

2 etallet liv

3 "Nakk"indikatorer, som betyr "du har ingen nøkkel"

K1 betyr du har hovednøkkelen.

ED betyr du har nøkkelen til nedgangen

4 Etasje. Den etasje du befinner deg i

5 Informasjonsskjerm

6 Ur. Du må fullføre oppdraget før urer er kommet tilbake til null

KONTROLLER

Skrive- eller teletbordkontroll

Bruk følgende taster for å

GÅ OPP - markøren opp, eller ↑

GÅ OPP - markøren ned, eller ↓

GÅ TIL VENSTRE - markeren til venstre, eller CTRL
GÅ TIL HØYRE - markeren til høyre, eller 2
SKYTE - mellomroms-tasten

Agenten Trevor kan bevege seg slik

Aksjon

OPP - Hopp

OPP TIL VENSTRE ELLER HØYRE - Angripe til venstre eller høyre

NED - Dukk seg

NED TIL VENSTRE/HØYRE - Undersøke gjenstand i den Trever
TIL VENSTRE - Løp til venstre.

TIL HØYRE - Løp til høyre

HAN KAN SKYTE - Skyt mens han står oppreist

HAN KAN SKYTE NED - Skyt (mens han dukker)

LITT HJELP PÅ VEIEN

Hvis du befinner deg inne i en hais, bør du bruke "UP/DOWN"
[OPP/NED] for å heisen skal bevege seg i riktig retning
for å åpne en del flytter du deg til høyre derstede og ser mot
venstre Deretter beveger du stikken diagonalt ned Hvis du har
nøkkeln, så vil dette få den til å åpne seg
Når spille begynner, løper du navnet ditt inn ved hjelp av stikken
eller markertastene

DANISH

CASSETTE - Held down the SHIFT key and press the RUN/STOP
key Press the PLAY button on your recorder
DISC - Type LOAD "*"B,J and press RETURN

En af de Centrale Efterrettnings Enheder i FBI er blevet angrebet
Agenterne tre en fjendtlig spionorganisasjon beleirer denna
vrigtig anhold, for at afprasse USA's jægning til af frigive nogle
spioner, der holdes fængede. Hvis dans krav ikke er oplydt inden
en given frist, vil det heral, der ar skul for den Centrale
Efterrettnings Enhed, blive sprangt i luften.

Alligevel kem FBI hovedkvarter i henkelt for par minutter med
en computerspecialist, der arbejdede i den Centrale
Efterrettnings Enhed Specialran hovedlektorsret bombe
atomariske timer på 62 etage i hotellet Han fandt endde
imovans stæpded far han andeligt blev epdeget af fjendens
angrarn, der smad hem ned i hotellets kælder. På vej dernd
fykedes det deg hem et gemme så dela, der hvis sel sammen
vil give stopkoden

Hovedkvarteret beslutter at sætte deres superagent Trevor på
arbejdet Du er Trevor og det er dine opgaver at mod alle odds finde
stopkoden og komme igennem til 62. etage her at demtere
bomben og redde hotellet

INSTRUKTIONER

Trevor skal på en eller anden måde nå op på 62. etage, og
hovedkvarteret kunne kun give hem følgende oplysninger:

- Hotellet er delt i 8 etager hver. Indenfor hver del, kan
du bavegare dig op eller ned med alle elevatorer. Nedudgangen
leder til de næste 8 etager.

- Du skal bruge en nøgle for at åbne nedudgangen, og den nøgle
befinder sig lige nøjagtigt i pertnerens baglemme, der sammen
med sin ejer har gemt sig på et af hotelværelserne. Men for at
finde pertneren skal du linde hovednøglen (masterkey) for et
kunne åbne alle værelses dorene. Men pas på, for en kan lure
beg hver eneste der....

- For at stoppe nedstigningen skal du bruge stopkoden, som
består af 16 dele. Du vil finde 2 dele for hver 8 etager. Hver del af
koden vil give en lærning. Alle 16 lærninger skal bruges for at
demtere bomben. Vær opmærksom og noter rækkefølgen du
finder delene i

- Hotellets møblement skal undersøges nøje, hvis det er muligt.
Og beg møblerne kan der muligvis gemme sig en del af
stopkoden.

TIPS

- Din modstander kender gemmestederne for stopkoden, og
da kan fortælle dig den, hvis du vel er mærke kan få dem til at
smække!

- Alkøhl vil få bedstenderen til at snakke, men husk, at du igraså
godt kan blive fuld!

- Brug elevatorerne systematisk for at spare tid

INFORMATION PÅ SKRÆMEN

Du får 6 forskellige informationer på skærmen.

1. Din score

2. Antal liv tilbage

3. "Negla" indikatorer.

— betyder: At du ikke har nogen af nøglerne

KJ betyder: At du har hovednøglen (masterkey)

ED betyder: At du har nøglen til nedudgangen.

4. Etage - Etage nr. du er på.

5. Informationsskærm

6. Timer - Din mission skal fuldføres inden tælleren når nul

STYRING

Jøystick eller joystick styre.

Brug de følgende taster for at:

GÅ OP - Cursor op eller J

GÅ NED - Cursor ned eller ←

GÅ TIL VENSTRE - Cursor venstre eller CTRL

GÅ TIL HØYRE - Cursor højre eller 2

SKYD - Mellemrumstasten

Agenten Trevor kan lave følgende bevægelser:

Røtning - Bevægelse:

OP - Høp

OP + VENSTRE/HØYRE - Angreb venstre/højre

NED - Dukk

NED + VENSTRE/HØYRE - Undersøg ting i den Trever

VENSTRE - Løb mod venstre

HØYRE - Løb mod højre

SKYD - Skyd (mens stående)

SKYD OG NED - Skyd (mens knælende)

Hvis du er med i en elevator, brug så "OP/NED" for et bevægelse
elevatorer i en af de retninger

For at åbne en der, bevæg til hen til højre for der en og vand dig
mod venstre. Bevæg så jøystick skrå nedad (Ned +
venstre/højre) hvis du har nøglen vil der en nu åbne
i starten af spillet, brug jøystick/cursorpene til at andrede du
nev